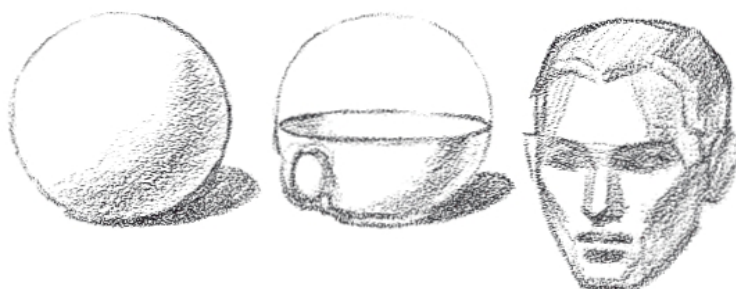
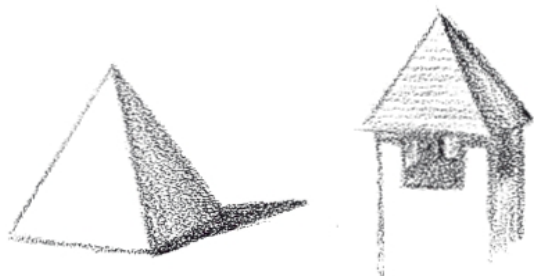
Humildemente dedicado ao pequenino
que conhecemos como Inseto Arte

Sumário

(Páginas com ilustrações estão indicadas em itálico)

TODOS OS DESENHOS DERIVAM DE UMA OU MAIS DESSAS FORMAS

Os Fundamentos

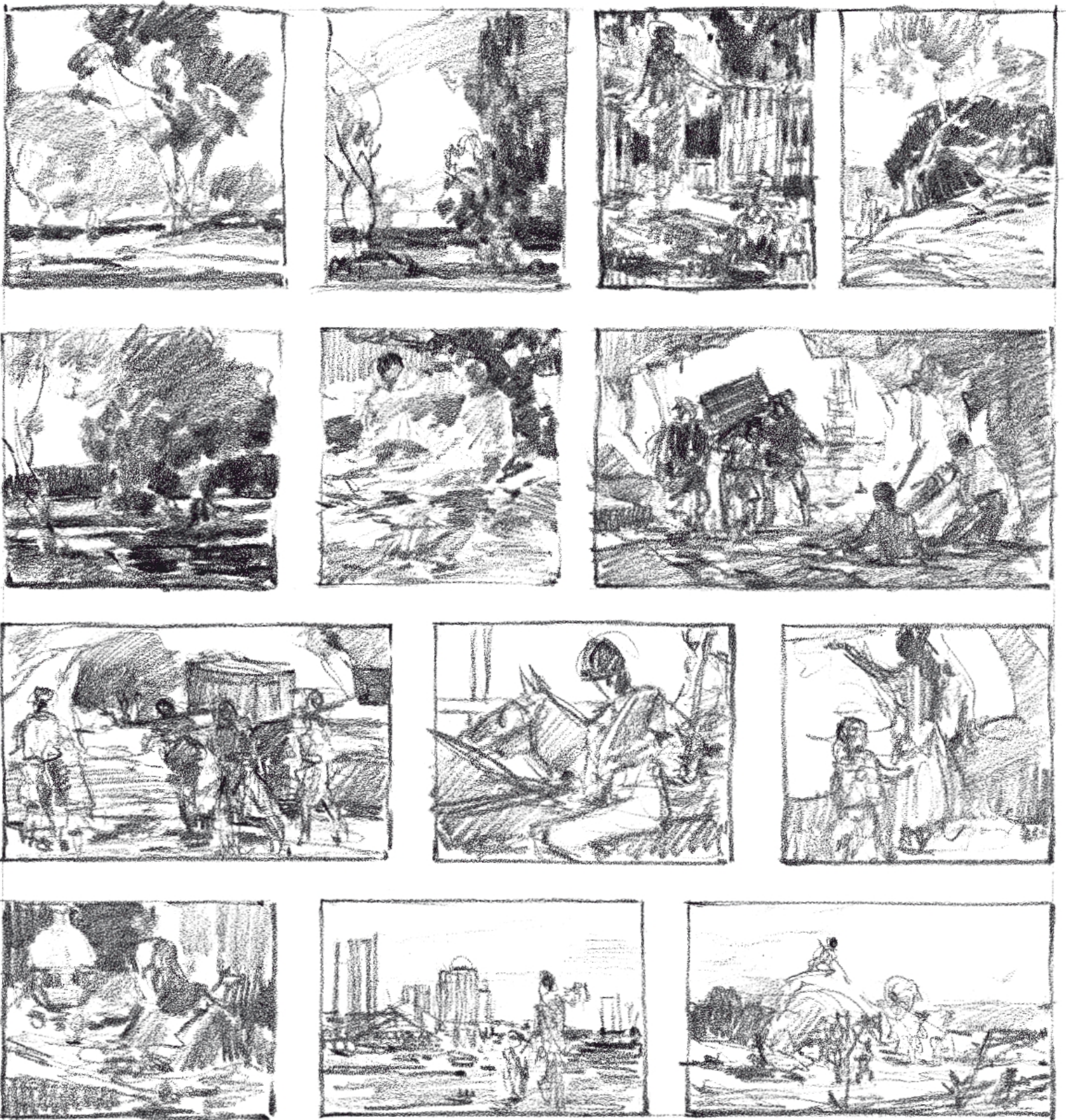
Jamais a arte teve realmente a sua chance como acontece agora. O desejo de desenhar parece ter tomado conta de muitos milhares hoje mais do que nunca. Ela se espalhou por todo o país. Enquanto muitos se interessam pela arte como passatempo ou hobby, outros a escolheriam com prazer como meio de subsistência se estivessem convencidos de que sua habilidade fosse suficiente para fornecer qualquer esperança real de sucesso.

Entendo que sempre haverá certa quantidade de confusão sobre o que é talento ou capacidade nativa no desenho e o que é conhecimento do ofício. Muitas vezes, o conhecimento é interpretado como talento. Por outro lado, o desenho que carece de conhecimento construtivo raramente é bem sucedido como desenho. A verdade é que não vemos o talento até que os meios para produzi-lo tenham sido desenvolvidos. Isso significa uma análise e compreensão razoavelmente precisas das leis da natureza conforme se aplicam à visão do homem.

Saiba que desenhar é visualizar no papel. Mais do que isso, é a visão individual, ligada à percepção individual, interesse, observação, caráter, filosofia e uma série de outras qualidades, todas provenientes de uma fonte. Se assim não for, o sucesso não poderá vir por qualquer outra coisa. O desenho está muito intimamente relacionado com as outras artes criativas, todas as quais são um desejo de expressar emoções individuais, para fazer com que o observador fique consciente de nossos sentimentos internos. Queremos que ele ouça ou olhe, e queremos também sua apreciação do que temos a oferecer. Talvez queiramos receber admiração por nossas realizações particulares. Talvez tenhamos uma mensagem da qual consideramos que seja digna da atenção das outras pessoas. Talvez possamos ver nesse esforço um agradável meio de nos tornarmos úteis, ou que possa nos proporcionar de alguma forma o sustento.

Uma vez que nós que escolhemos a arte como nosso meio de expressão devemos entender que ela tem certos fundamentos a partir dos quais devemos progredir, assim como existem fundamentos na literatura, drama, ou música. Infelizmente, os fundamentos de uma abordagem da arte geralmente não são tão claramente definidos para o estudo prático como os de algumas outras atividades criativas. A arte comercial é uma profissão relativamente nova. No entanto, os líderes da área estão começando a contribuir com tempo e reflexão para seu ensino.

Sucesso nos campos criativos é sempre acompanhado por distinção, algo que o destaca como indivíduo e o diferencia da multidão. Um artista pode ter tanto sucesso quanto outro no uso dos conhecimentos básicos, sem repetir a atuação de outro artista. Se há alguma maneira de um homem no ofício realmente ajudar outro, é aumentando seu conhecimento do próprio ofício, não nas qualidades particulares do próprio trabalho do homem. O conhecimento do nosso ofício deve ser agrupado, como é nas ciências e outras profissões, cada um de nós absorvendo e, por sua vez, contribuindo. É difícil para um homem ensinar sem apresentar seu próprio trabalho como exemplo. Mas estou certo de que neste livro, por exemplo, há muito material que o estudante poderá aplicar ao seu próprio trabalho, sem referência a qualquer estilo ou técnica particular minha.

Como suposição vejamos dois desenhos diante de nós. Um deles com apelo; o outro não. Este é bom, o outro é ruim. Por quê? Acredito que posso apontar razões subjacentes que são perfeitamente compreensíveis. Estranhamente, as razões geralmente não são encontradas em livros de arte ou ensinadas nas aulas. A resposta ao desenho está relacionada às emoções e à experiência do indivíduo, e está totalmente separada, até onde eu sei, do ensino da arte. Ainda assim, não acredito que a arte possa ir muito longe, a menos que o artista tenha algum tipo de compreensão dessa resposta. Um artista pode passar toda a sua vida sem perceber por que seu trabalho não é atraente. Mesmo os artistas de sucesso podem não saber realmente por que seu trabalho é atraente, embora agradeçam aos céus.

O hábito de definir sua concepção mental de um objeto em esboços em miniatura pode desempenhar um papel muito importante em seu desenvolvimento como artista. A melhor maneira é fechar os olhos e tentar visualizar o que está acontecendo, como seria do natural. Você não tem nenhum detalhe para passar, então apenas sugira o material. Pense em algum tipo de luz... E isso virá.

A Perspectiva que o Artista Deve Conhecer

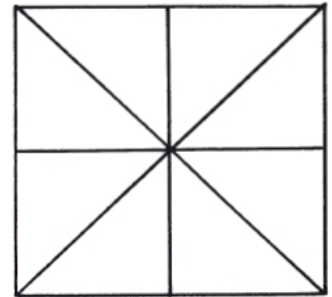
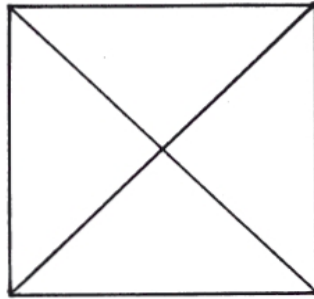
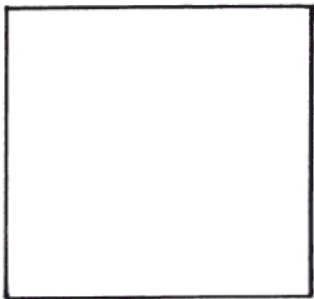
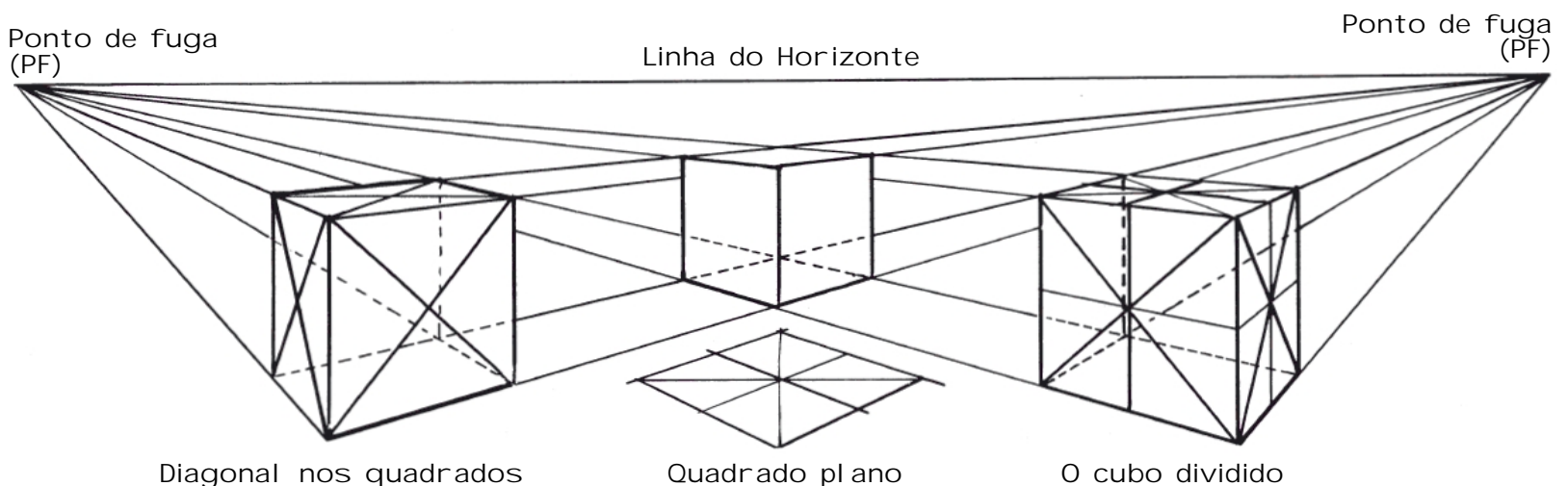
Peço para qualquer pessoa seriamente interessada em desenhar que não considere as páginas deste livro que são dedicadas à perspectiva como uma questão secundária. Pode ser difícil ver a conexão entre os planos e os pontos de fuga e o tipo de desenho que você deseja fazer. Mas há uma conexão definitiva, pois qualquer coisa que você desenhar está relacionada a um horizonte e pontos de fuga, embora nem sempre seja necessário desenhá-los. Se você pretende ganhar a vida desenhando, aprenda essas coisas agora mesmo, e não deixe que elas incomodem você e seu trabalho pelo resto da vida. Mesmo se você estiver desenhando apenas por hobby, o conhecimento permitirá que você faça um trabalho muito melhor. Lembre-se de que qualquer coisa pode ser desenhada dentro de um cubo ou bloco. Mesmo que você realmente não desenhe o bloco, você deve transmitir a relação de perspectiva do personagem ou objeto como seria dentro de um bloco.

Realize experimentos no sentido de desenhar com realismo construindo algo primeiro com blocos. Veja quanto realismo você consegue imprimir às suas construções. Você verá mais tarde a ligação entre a iluminação e a perspectiva, que estão muito mais intimamente relacionadas do que a média dos artistas percebe.

Os Estudantes de arte são tão propensos a subestimar o valor do estudo da perspectiva quanto estudantes de música estão para subestimar a necessidade de praticar escalas. Ambas as bases são necessárias. No desenho, o olho é tão importante quanto o ouvido na música. Músicos que tocam apenas de ouvido nunca são tão talentosos quanto aqueles que também sabem ler música. Da mesma forma, um artista pode desenhar apenas a olho nu, mas nunca desenhará tão bem quanto alguém que conhece os fundamentos da perspectiva. A desvantagem é desnecessária em ambos os casos. Já que o conhecimento está disponível, por que enfrentar essa luta sem esse conhecimento? As dificuldades de não saber são sempre muito maiores do que o esforço de aprender.

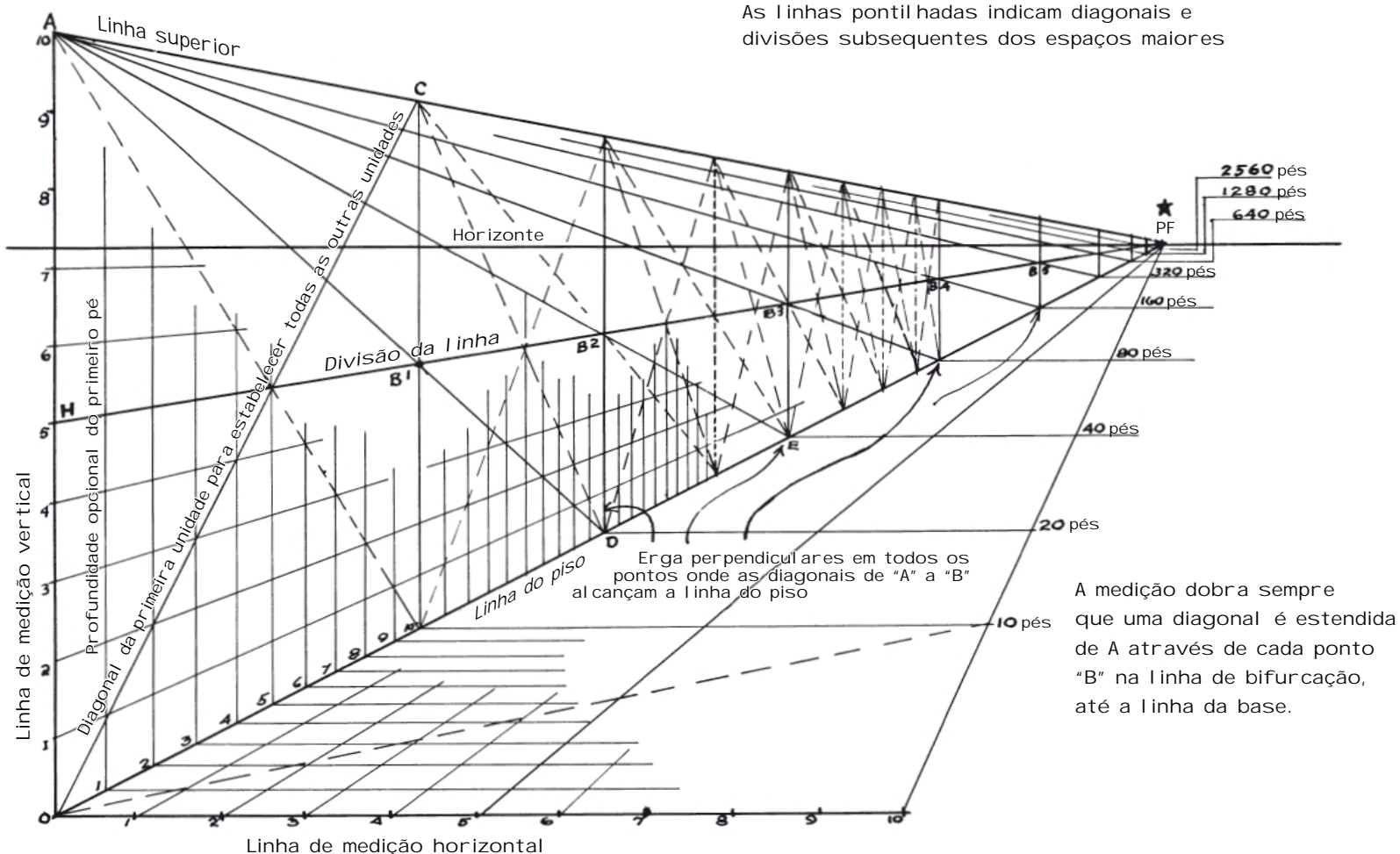
Julgo que os problemas apresentados nesta seção não são brincadeira de criança. Eles requerem uma aplicação considerável. Contudo o tempo e o esforço necessários para digerir este material completamente renderão dividendos ao longo de toda a sua carreira. Embora muitos dos princípios importantes sejam apresentados aqui, o espaço obviamente não permite uma cobertura completa em um livro desse tipo, e não posso responder a cartas pessoais sobre problemas de perspectiva. Recomendo, portanto, que complemente este livro com alguns bons textos sobre esse assunto da perspectiva. Uma obra simples de entender é o *Perspectiva Made Easy*, do Ernest Norling; você encontrará outros nas livrarias e lojas de suprimentos de arte. Nenhum assunto é tão digno do estudo do artista.

O QUADRADO E O CUBO

Então vamos começar com o início de todo bom desenho, proporção e dimensão. O quadrado com suas dimensões iguais é extremamente importante, como mostram as páginas a seguir. Do quadrado podemos construir quase todas as outras formas em perspectiva. O quadrado é um meio básico de medição. Devemos primeiro aprender a dividir o quadrado.

Observamos que duas diagonais irão localizar o ponto médio do quadrado. Então, uma linha horizontal e uma linha perpendicular no mesmo ponto de cruzamento dividirão um quadrado (ou qualquer retângulo) em quatro partes iguais. A partir disso, muitas coisas se desenvolverão. Primeiro, construímos o cubo a partir do quadrado.

Como todos os objetos cabem em uma caixa, devemos saber como construir o cubo ou bloco em perspectiva. Conhecendo as dimensões gerais de qualquer objeto, construímos uma caixa que caberia em torno dele. Em seguida, construímos o objeto dentro dele. Mesmo objetos redondos cabem no cubo ou bloco. Para desenhar o cubo, devemos estabelecer um horizonte (ou nível do olhar) e dois pontos de fuga. Todos os lados dos cubos recuam em direção a esses pontos de fuga.

Temos no desenho acima um quadrado inscrito no piso. Todos os planos básicos começam com isso. Agora podemos construir o cubo no quadrado. Os lados do cubo são divididos como os quadrados no topo da página, mas agora são mostrados em perspectiva. No desenho acima há alguma distorção porque os pontos de fuga tiveram que ser colocados um pouco próximos demais para mostrar ambos na Página. Tente desenhar alguns cubos corretamente.

DESENHO EM ESCALA

Uma coisa que todo artista deve saber é desenhar em escala. Desenhos em escala geralmente requerem a divisão dos planos verticais e horizontais em pés quadrados ou unidades quadradas. Pela planta mostrada aqui, podemos dividir rapidamente esses planos em quadrados de qualquer dimensão. Aqui, consideramos uma unidade de 10 por 10 pés (3,048 m x 3.048 m). Com esta unidade, medimos até 2500 pés (762 m), o que é tudo o que você precisa. Isso é muito valioso para você.

Como dimensionar um plano vertical e um plano horizontal

Devemos primeiro estabelecer uma linha de medição vertical e horizontal, tocando-se em ângulos retos (ponto zero). Em ambas as linhas, traçamos 10 unidades iguais para representar 10 pés (3.048 m). O tamanho de uma unidade é opcional. O horizonte é então definido em qualquer altura desejada na linha de medição vertical. Em seguida, estabelecemos um ponto de fuga em qualquer lugar do horizonte. Conecte os pontos O, H e A ao Ponto de Fuga (PF). Estabeleça a profundidade opcional do primeiro pé. Em seguida, desenhe as linhas de todas as unidades de pé em direção ao PF. A diagonal do primeiro pé (OC) marca as divisões verticais das unidades de pé e também a primeira unidade de 10 pés no ponto C. Diagonal "A a B^1 (na linha de bifurcação) para D", estabelece 20 pés (6.096m) na linha do piso. Então AB^2 até E tem 40 pés (12.192m) e assim por diante até o infinito.★

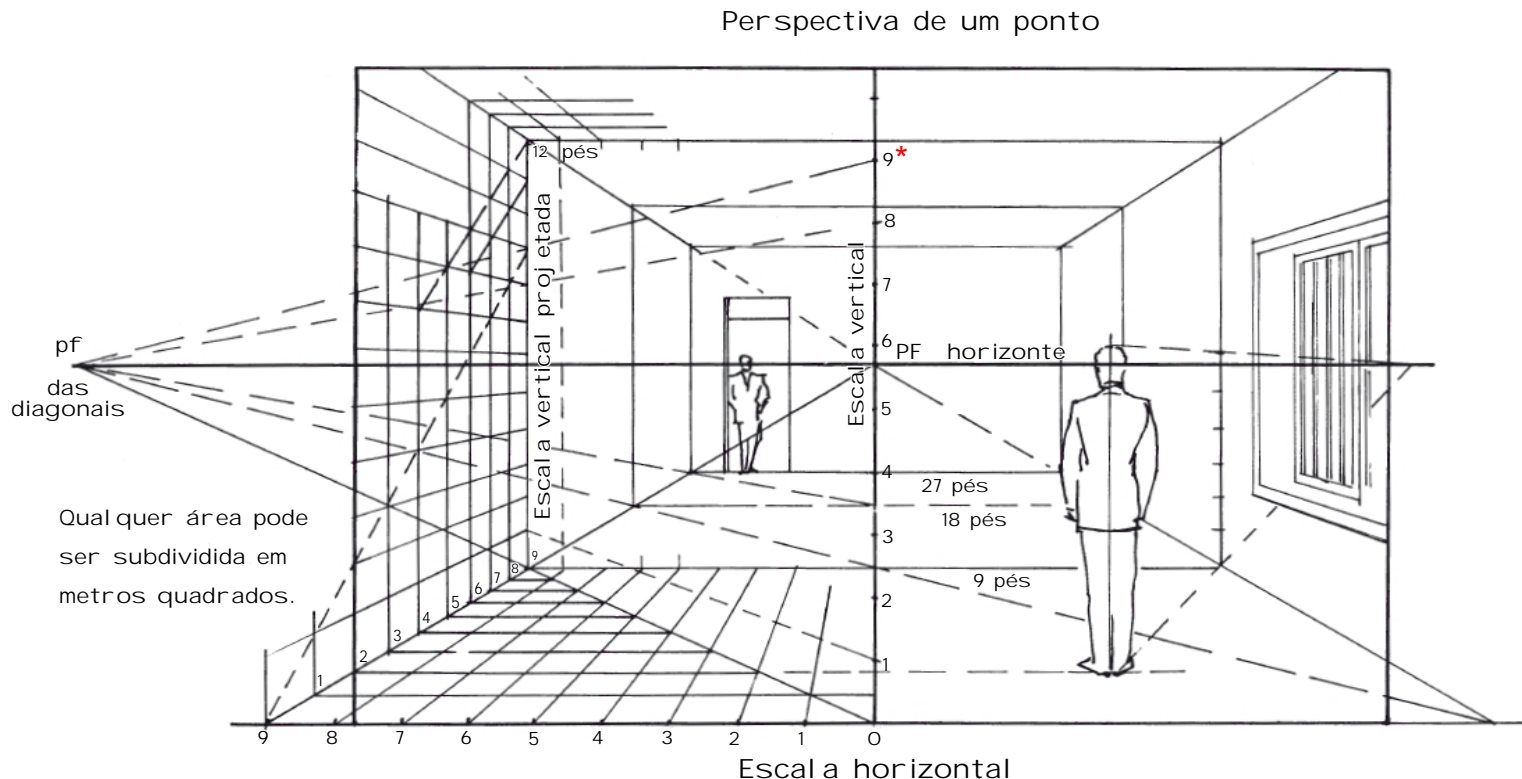
DIMENSIONANDO OS PLANOS INTERNOS DO BLOCO

As escalas vertical e horizontal podem ser usadas para dimensionar qualquer plano. Uma vez que temos as linhas de unidade correndo em uma direção, a diagonal de qualquer quadrado ao cruzar essas linhas marca as unidades que correm na outra direção, por largura ou profundidade, conforme a facilidade. Todas as diagonais de quadrados ou unidades semelhantes terão o mesmo ponto de fuga.

Perspectiva de um ponto

pf
das
diagonais

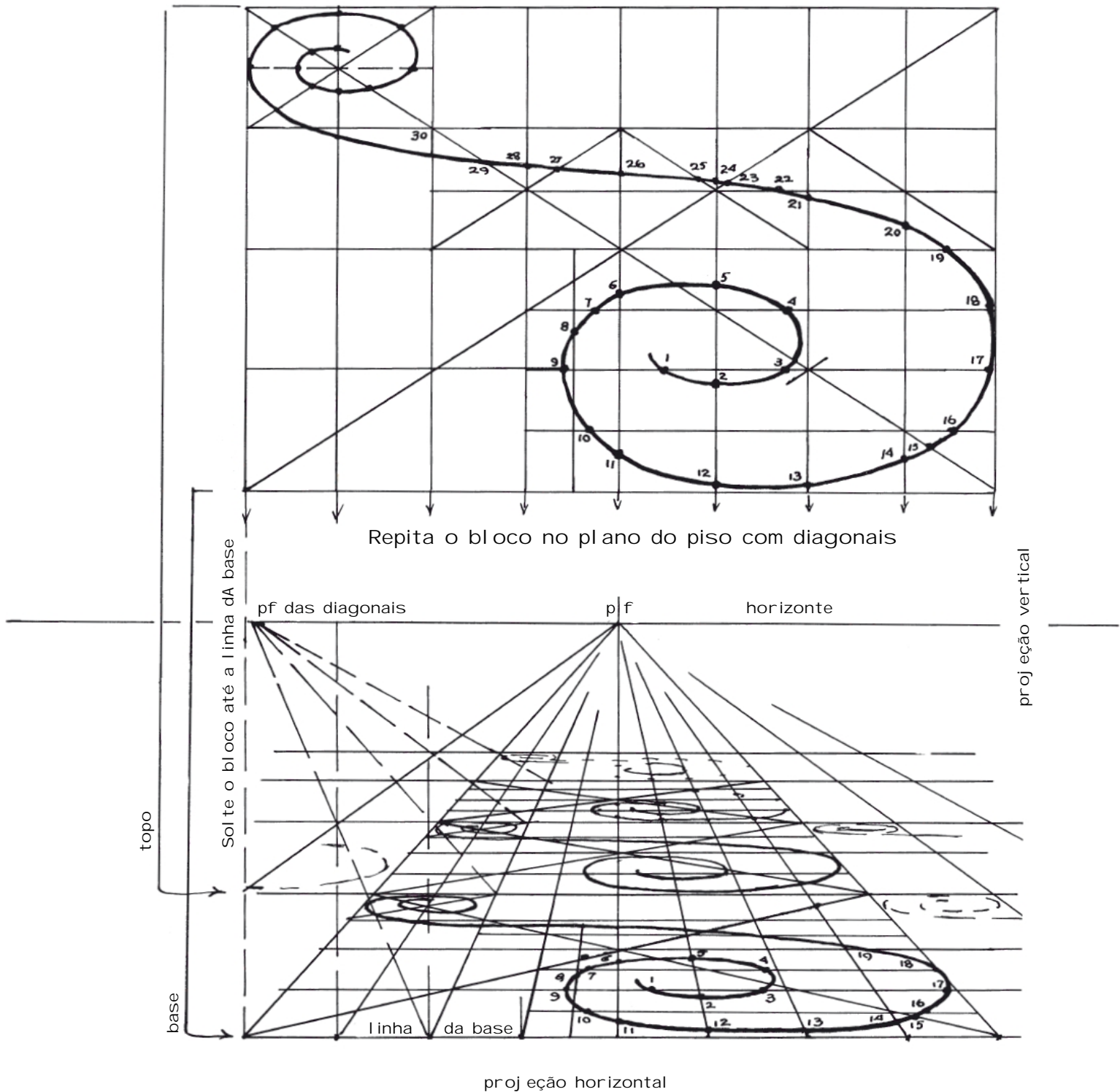
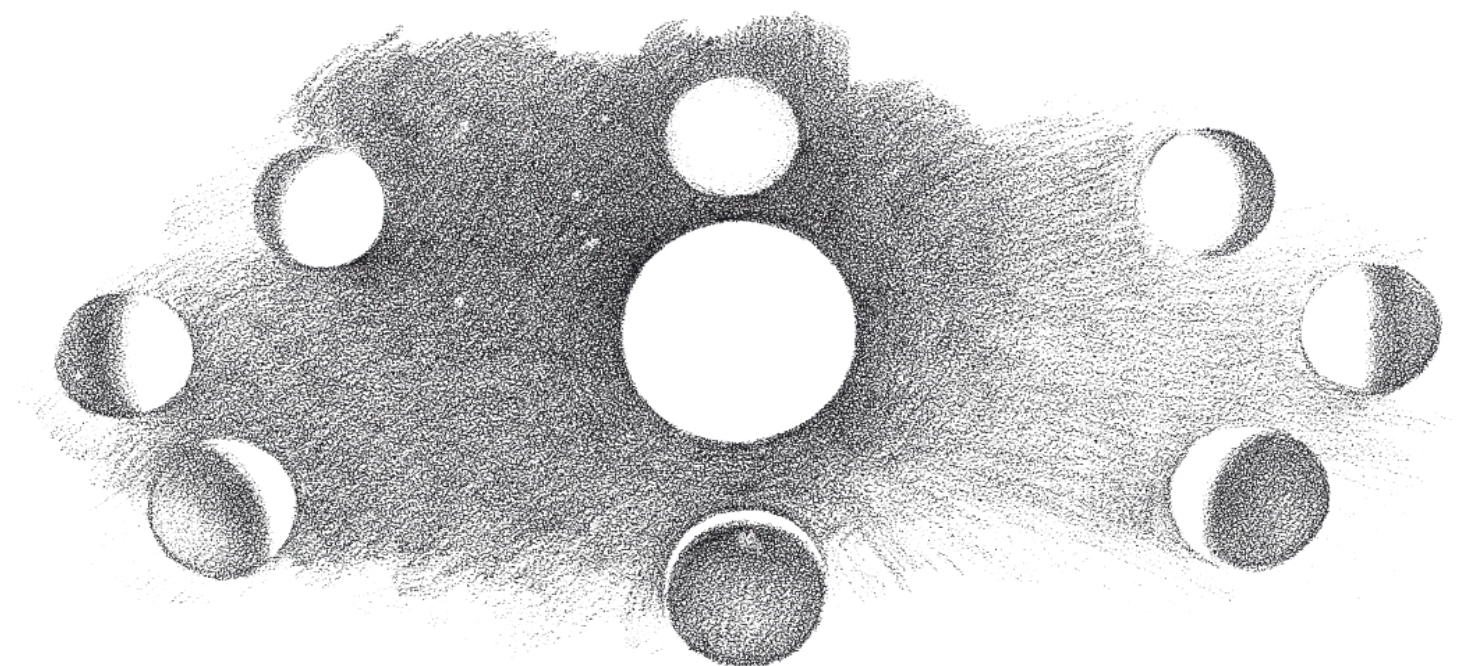
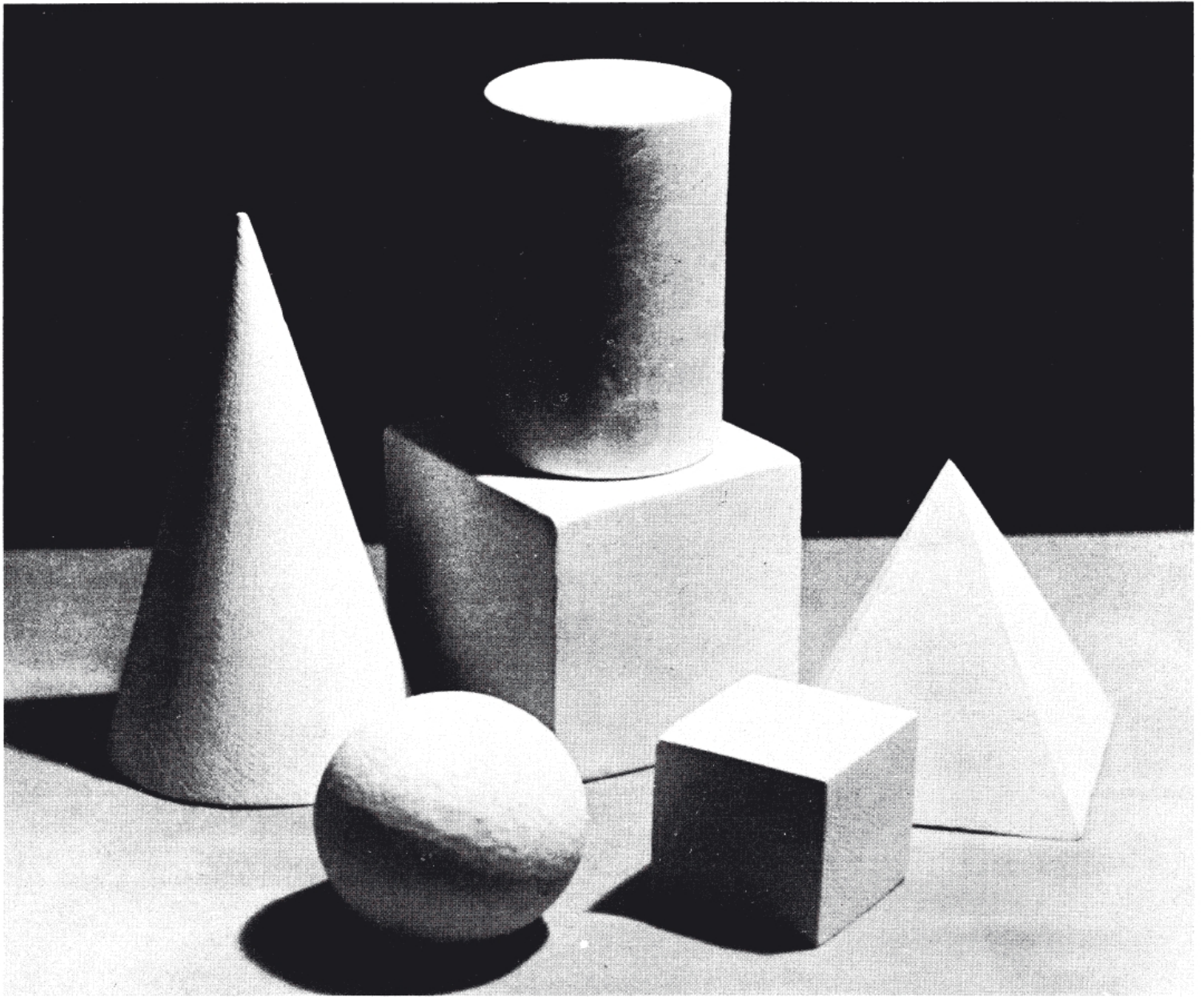
Qualquer área pode
ser subdividida em
metros quadrados.

12 pés
Escala vertical projetada
9*
8
7
6 PF horizonte
Escala vertical
5
4
27 pés
18 pés
3
9 pés
2
1
9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
Escala horizontal

No desenho acima, o seguinte problema é resolvido. Desenhe uma sala de 18 x 27 x 12 pés (5.48m x 8.23m x 3,65 m) no nível do olho normal, com dois personagens a 25 pés (7.62 m) de distância, em perspectiva de um ponto. Solução: Estabeleça uma escala vertical em uma escala horizontal. Marque-os em unidades de pé para serem iguais em ambas as escalas. Defina o horizonte em um pouco menos de 6 pés (1.83m) verticais. Defina o ponto de fuga na intersecção do horizonte e da escala vertical. Conecte as unidades horizontais ao PF. Estabeleça a profundidade dos primeiros pés quadrados. Desenhe a diagonal para o horizonte. Isso estabelece o PF das diagonais para todas as unidades que se afastam e também cria uma unidade de 9 por 9 pés (2.74m x 2.74 m). Repita esta unidade com as diagonais conforme mostrado.

* As Medidas na prancha estão em pés - 1 Pé = 30.48 cm ou 0.3048 m

REPETINDO UM DESIGN EM PERSPECTIVA

Qualquer projeto pode ser repetido em perspectiva. Simplesmente quadricule o design. Os quadrados servem como guias para os pontos a serem seguidos. Ao colocar esses pontos nos quadrados, você pode facilmente aproximar a posição dos pontos no retângulo dividido em perspectiva. Desenhe diagonais para repetir os blocos.

Desenhe um quadrado ao redor do desenho e subdivida-o

O layout aponta onde quer que o desenho cruze as linhas de divisão do bloco. Faça o layout de pontos semelhantes nas linhas de divisão do bloco em perspectiva, conforme mostrado abaixo.

arredondadas ou uma combinação das duas.

Vamos agora pensar na sombra. Quando colocamos uma régua na superfície da área profunda onde não incide a luz de tal forma que esta não possa apontar para a fonte de luz, essa área deve ser indicada como sombra. É por isso que pode haver sombras entre as áreas iluminadas, como nas dobras das cortinas. Na verdade, qualquer depressão ou recuo se identifica com meio-tom ou sombra. Qualquer protuberância na superfície tem valor mais claro nos lados voltados para a luz, o meio-tom aparece nos outros lados e, se for alta o suficiente, projeta uma sombra na superfície.

Ainda sobre a esfera, vamos olhar cuidadosamente para o lado da sombra. Descobrimos que a parte mais escura da sombra ocorre perto do limite da luz. A sombra pode ser um tom chapado apenas se não houver luz refletida. É assim que vemos a lua crescente. Não há nada para iluminar a sombra. No entanto, como tudo na luz também a reflete, as sombras que definimos geralmente assumem um pouco da luz refletida dos planos iluminados próximos e, portanto, os tons dentro da sombra são um pouco mais claros do que suas arestas. Essa borda mais escura de uma sombra em uma forma arredondada é o que os ilustradores chamam de “prominência” (hump). Por ser mais escura, ela tende a acentuar o brilho das áreas iluminadas próximas a ela, e também a dar leveza e luminosidade às áreas de sombra. Esta “proeminência” ocorre apenas quando a luz inicial foi refletida de volta no objeto. A menos que a luz refletida seja enviada diretamente de volta para a fonte de luz, essa borda mais escura desaparece, pois é causada pelo fato de que nem a luz nem a luz refletida podem incidir no ângulo do plano ou superfície naquele ponto. Para obter este belo efeito fotograficamente, a luz de preenchimento deve ser apontada diretamente para a fonte de luz principal e não ter mais da metade de sua intensidade. *Este é o segredo de preparar uma boa referência fotográfica para desenhar*.

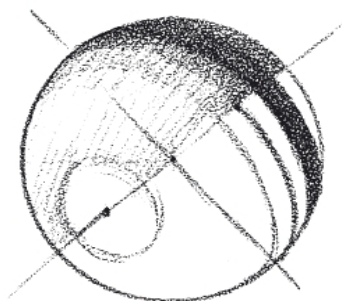
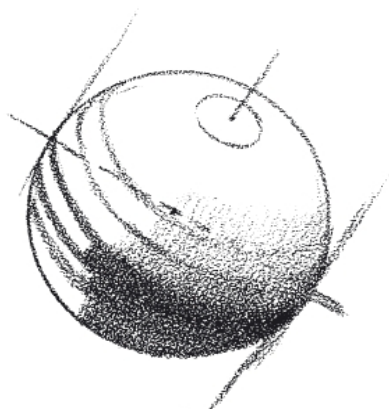
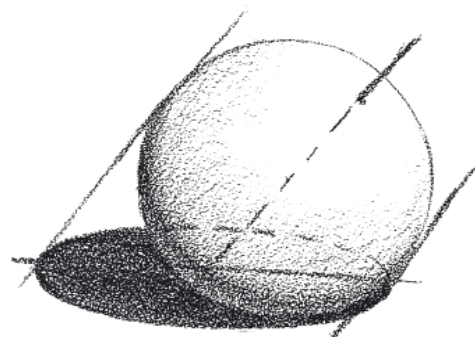
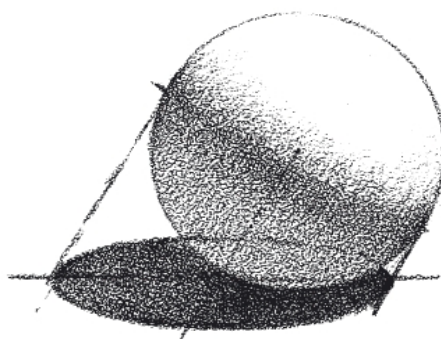
Uma vez que qualquer objeto pode ser movido em relação à fonte de luz, e podemos olhar para o objeto de qualquer ponto de vista, podemos ver a luz e a sombra em qualquer proporção no objeto. Se estivermos olhando para a fonte de luz, vemos qualquer objeto entre nós e a fonte em plena sombra, pois estamos do lado da sombra. Se a fonte de luz está diretamente atrás de nós ou entre nós e o objeto, vemos o objeto em plena luz, sem sombra. Este é o efeito que obtemos nas fotos com uma lâmpada de flash na câmera. Um desenho nessas condições seria composto apenas de luz e meio-tom, com as sombras mais escuras nas bordas ou contornos. Se o objeto for colocado num ângulo reto entre a nossa posição e a fonte de luz, ele será visto metade na luz e metade na sombra. Se colocado em uma das posições de um quarto, ele fica três quartos na luz e um quarto na sombra ou o contrário.

Compreendendo esses fatos, podemos desenhar uma esfera como se ela fosse iluminada de qualquer direção que escolhermos. Ao girar o desenho, podemos obter o efeito da fonte de luz estando acima ou abaixo das esferas. A propósito, a iluminação de um quarto é geralmente mais satisfatória pictoricamente do que à meia luz (half light) ou à meia sombra (half shadow). Ter a luz ou a sombra dominando é mais eficaz do que uma divisão igual entre elas. A iluminação frontal completa é muito boa para efeitos simples ou de posterização (N.T.: do termo 'poster' - uma imagem simplificada em apenas alguns valores). É muito usado por Norman Rockwell, entre outros.

O uso de duas fontes de luz tende a quebrar a solidez da forma. A iluminação cruzada – fontes de luz à direita e à esquerda do artista –é especialmente ruim porque divide tudo em pequenas luzes e sombras. A luz do dia ou do sol ao ar livre é a luz perfeita para desenhar ou pintar.

A esfera iluminada e sua sombra projetada no plano do piso são mostradas na página 81. O raio de luz central é uma linha que passa pelo centro da esfera vindo da fonte de luz. O ponto em que esta linha atinge o plano do piso é o centro da sombra projetada, que é sempre vista como uma elipse.

As esferas A e B na página 82 mostram a diferença muito importante entre os efeitos da luz direta com sua sombra projetada e da luz difusa com sua sombra difusa. Na esfera A, a luz e a sombra são

A LUZ NA ESFERA

Pense nos valores como ocorrendo em faixas.

Observe a faixa de sombra mais escura que aparece entre o meio-tom da luz e a luz refletida na sombra. A sombra projetada no plano do solo começa a partir desta faixa.

Todo artista deve assinar revistas de moda. Elas são as melhores fontes possíveis de material prático. Ao mesmo tempo, você está aprendendo desenho e valores, que inclui familiarizar-se com os elementos muito importantes de estilo que marcam a era da qual sua arte deve fazer parte.

P R O J E T O

DESENHISTAS *Autodidatas*

A sua meta é aprender a desenhar?
Você quer aprender a desenhar 'de verdade' e não sabe nem por onde começar?
Você quer aprender a desenhar sem sair de casa?
Tá, você não tem tempo e quer estudar arte e desenho nas suas horas vagas, não é isso?
Você quer aprender a desenhar com alguns dos melhores professores/instrutores de arte e desenho do mundo?
Você quer aprender a desenhar com o que existe de melhor em curso de desenho?

...

Bom, isso é exatamente o que estamos trabalhando no
Projeto Desenhistas Autodidatas
Temos a tradução de um dos melhores cursos de desenho do mundo (método norte-americano) e estamos trabalhando na tradução de outros materiais incríveis.
Agora se você não acredita no que eu tô informando então faz o download dessas seguintes lições desse curso:

- Introdução do curso -Clique aqui para baixar;
- -Lição 1 Aprendendo a usar as ferramentas - Clique aqui para Baixar;
- -Lição 2 Aprendendo a trabalhar com formas básicas - Clique aqui para baixar;

Definitivamente um material de altíssimo nível!!

Quanto Custa?

O valor da adesão para se tornar membro do Projeto Desenhistas Autodidatas é de R$ 30,00 reais.
Esse valor te dá acesso livre aos seguintes materiais traduzidos:
-Curso dos Artistas Famosos-Introdução
-Lição 1: As ferramentas do artista
-Lição 2: Formas -A base do desenho
-Lição 3: Composição -Como fazer ilustrações
-Lição 4: O desenho da forma humana
-Lição 5: Anatomia artística e a figura humana em movimento
-Lição 6: O Desenho da Cabeça e das Mãos
-Lição 7: O desenho de tecidos, drapeados e roupas
- As demais lições (da 8 à 24) estão todas traduzidas custando apenas R$ 30,00 reais cada.
- Os valores levantados com as adesões e aquisições dos materiais servem para subsidiar o trabalho de tradução, revisão e diagramação de mais materiais para serem disponibilizados no Projeto.

Existem mais materiais traduzidos?

Existem sim, contudo esses materiais estão à venda somente para os membros do Projeto Desenhistas Autodidatas. Veja os títulos disponíveis com os respectivos valores:
- O desenho da Cabeça, Feições e Rostos- George Bridgman (com mais de 100 páginas) – R$ 30,00
- Desenhando a Cabeça & Mãos- Andrew Loomis – R$ 30,00
- O Desenho da Figura Humana em Toda Sua Expressão - Andrew Loomis - R$ 30,00
- Ilustração Criativa - Andrew Loomis – R$ 30,00
- E mais alguns outros bons títulos!!

Como participar?

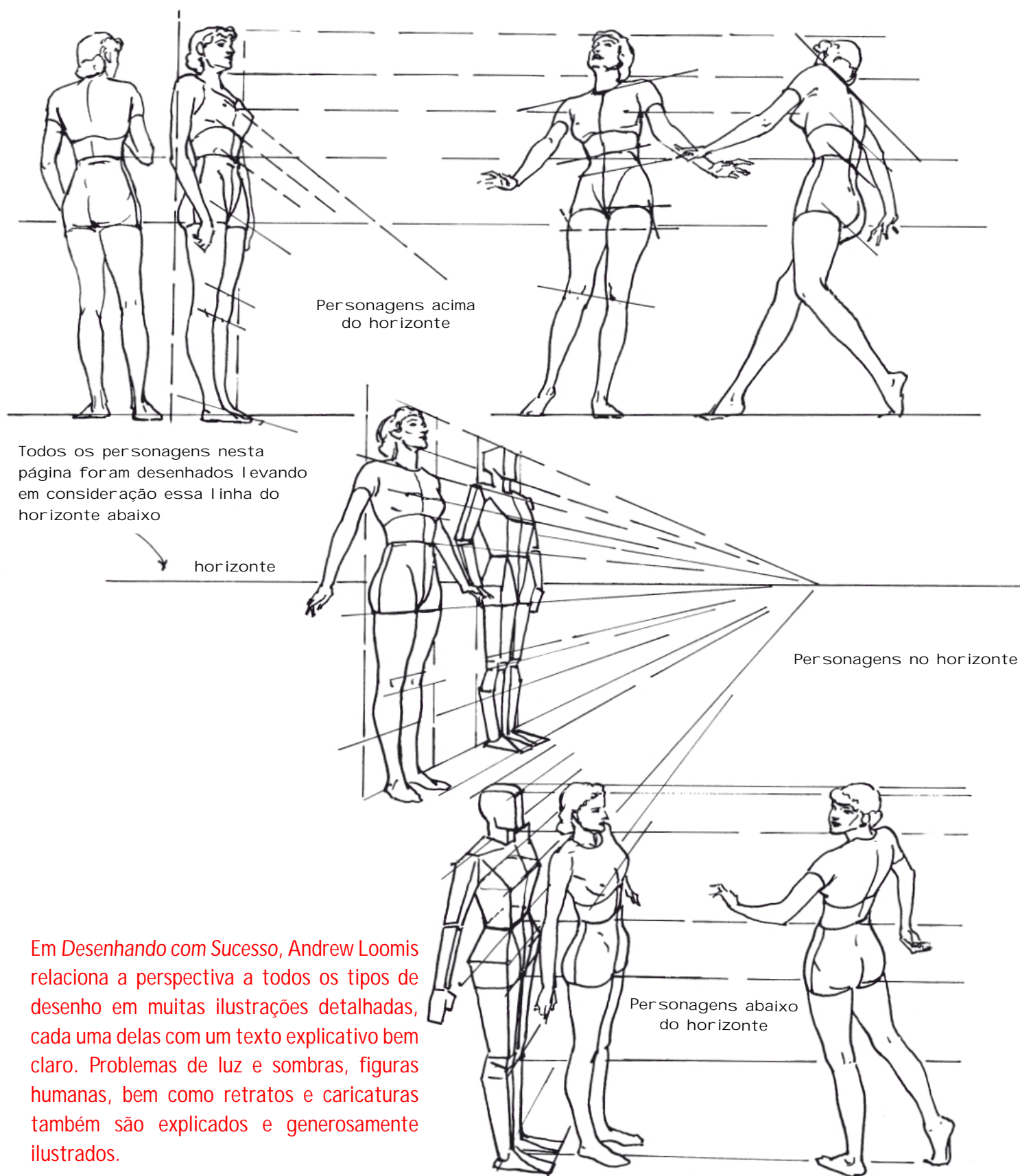
Para se cadastrar entre em contato pelo e-mail:
renatoitz@gmail.com
-E solicite sua **Ficha de Inscrição no Projeto**.
-Para sua segurança e comodidade o Projeto utiliza como forma de pagamento o **Pagseguro** (não precisa ter conta em banco e nele você poderá efetuar o pagamento por cartão de crédito, transferência bancária ou através de boleto, -você gera o boleto e paga em qualquer agência lotérica aí pertinho da sua casa, ou pode utilizar o **Paypal**)

Como você viu, é preciso ter uma conta no pagseguro para fazer o cadastro no Projeto. Aconselho, inclusive, que antes de se solicitar a ficha você abra uma conta no pagseguro. É rápido, fácil e não precisa ter conta em banco pra se cadastrar.

Ainda tem alguma dúvida?

Por favor entre em contato pelo e-mail: renatoitz@gmail.com

Projeto Desenhistas Autodidatas - Uma alternativa inteligente para quem quer aprender arte e desenho 'de verdade' sem sair de casa!!

Um especialista mostra como usar a perspectiva no desenho de figuras humanas

Em *Desenhando com Sucesso*, Andrew Loomis relaciona a perspectiva a todos os tipos de desenho em muitas ilustrações detalhadas, cada uma delas com um texto explicativo bem claro. Problemas de luz e sombras, figuras humanas, bem como retratos e caricaturas também são explicados e generosamente ilustrados.